



Yönlendirme Tasarımının Disiplinlerarası Özelliklerinin Belirlenmesi ve İncelenmesi: İstanbul Ticaret Üniversitesi, Küçükyalı Kampüsü Örneği

Mehmet Sinan Yum¹

¹Endüstriyel Tasarım Bölümü, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

Makale Tarihiçesi

Gönderim: 13.11.2020
Kabul: 27.04.2021
Yayın: 30.06.2021

Araştırma Makalesi

Öz – Teknolojik gelişmelerle beraber, mekansal tasarım yaklaşımları, kullanıcı deneyimi ekseninde ele alınmaya başlanmıştır. Tasarım dili ve okunabilirlik kavramı, teknoloji ve üretim yöntemlerindeki gelişmeler sonucunda değişim geçirmektedir. Mobil teknolojilerin günlük yaşama entegrasyonu, özellikle grafik dilin güncelleşmesine yol açarken, piktogram ve sembollerin kullanımına yönelik yeni yöntemler sağlamaktadır. Kamusal yapılarda düzenleyici mesajlar iletmek için alternatif yollar bulunması amacıyla görsel tasarımda yenilikçi iletişim yaklaşımları yaygınlaşmaktadır. Bu durum, daha işlevsel ve kalıcı bir iletişim yöntemi yaratarak sağlanan etkileşimin yeniden kavramsallaştırılmasına yol açmaktadır. Müzeler, havaalanları, oteller gibi kamuya açık alanlarda yön bulma senaryosunun etkin kavramsal gelişimi, projelerde hedeflenen iletişim değerleri ve kullanıcı deneyimi hedeflerine ilişkin istenen tasarım sonuçlarının elde edilmesi açısından önem taşımaktadır. Yönlendirme tasarımı, hedef kitleye göre geliştirilmesi gereken, mekana uygunluk oluşturan ve yapısal unsurlarla uyum içinde var olan disiplinlerarası bir tasarım yaklaşımıdır. Mimarlık eğitimi, yeni uzmanlıkların getirdiği uygulamalı eğitim modelleriyle bütünleşerek güncel ve çağdaş bir nitelik kazanmaktadır. Mimarlık ve tasarım kavramlarının ele alınış biçimleri açısından kullanıcı deneyimi odağında gerçekleşen yaklaşımların başında, yönlendirme tasarımı gelmektedir. Yönlendirme tasarımının sonucu, mimari merkezli kullanıcı deneyimi olarak yorumlanabilecek karma bir yaklaşımdır. Kalitatif bir yöntemle makalede sunulan örnek çalışma, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümünde yürütücü yazar ve öğrenciler tarafından sürdürülen 14 haftalık ders çıktılarıdır. Araştırma, açıklanan projenin seçilen literatürle ilişkilendirilmesi yoluyla yönlendirme tasarımına ait disiplinlerarası tasarım özellikleri ve kullanıcı deneyimi niteliklerinin belirlenmesini amaçlayarak, lisans eğitiminde sağlanan kazanımlarla ilgili bilgi sağlanmasını hedeflenmektedir. Bu bağlamda, tasarım stüdyolarına danışmanlık hizmeti sağlayan yazarın, yönlendirme tasarımı konusu ekseninde, eğitmen kimliğiyle bağlı olduğu kurumda gerçekleştirdiği uygulamalı dersin detaylı açıklamaları ve sonuçları paylaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler – Deneyim, eğitim, grafik, kimlik, yönlendirme

Determination and Examination of the Interdisciplinary Characteristics of Wayfinding Design: Istanbul Commerce University, Küçükyalı Campus Case

¹Department of Industrial Design, Faculty of Architecture and Design, Istanbul Commerce University, Istanbul, Turkey

Article History

Received: 13.11.2020
Accepted: 27.04.2021
Published: 30.06.2021

Research Article

Abstract – Design language and readability concepts change rapidly as a result of advancements in technology and production methods. Along with technological developments, spatial design approaches have started to be considered centered on user experience. As a result of this change, architectural approaches gain an up-to-date and contemporary quality with the applied education models brought by a new expertise. Wayfinding design is one of the main expertises focused on user experience, merging architecture and graphic design into one. It is an interdisciplinary design approach that needs to be developed according to the target audience, providing suitability for the space and existing in harmony with structural elements. The result of wayfinding design is a hybrid product that can be interpreted as an architecture-centric user experience. The case study presented in the article is the 14-week course outcomes carried out by the author and students at the Istanbul Commerce University, interior architecture class. The research aims to identify the interdisciplinary design features and user experience qualities of wayfinding design by associating the described project with the selected literature, and to provide information on the educational achievements in undergraduate education. In the study, detailed explanations and results relevant to the applied 14 week-long project based on wayfinding design that has been managed by the author, are presented. The primary originality of the research is the aim of explaining the orientation of wayfinding design method in terms of an integrated approach to graphic design and architecture, in line with the objectives of the study.

Keywords – Education, experience, graphics, identity, wayfinding

¹ msyum@ticaret.edu.tr

*Sorumlu Yazar / Corresponding Author

1. Giriş

Tasarım disiplini açısından yön bulma kavramı, yönlendirme olarak adlandırılır. Yönlendirme (wayfinding) teriminin ilk kullanımı Kevin Lynch (1960) tarafından gerçekleştirilerek, kavram 'The Image of the City' kitabında deneyimi geliştirmek için bir fırsat olarak açıklanmıştır. Lynch, (1960), yönlendirme kavramını 'dış çevreden alınan belirli duyuşsal ipuçlarının tutarlı kullanımı ve organizasyonu' olarak tanımlamaktadır. Yazar kitabında cadde adlarını, bina numaralarını, haritaları ve ilgili nesnelere, kentsel yön bulma öğeleri olarak ifade etmiştir. Kitap, kentsel planlama ve mimaride yeni bir yaklaşım sunarak tasarım alanına *Belirgin Yer Objesi* terimini hediye etmiştir. Bu fikir, yön bulmayla ilgili tutarlı bir tasarım senaryosu elde etmek için belirli navigasyon unsurlarını vurgulama ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Yönlendirme tasarımı, benzersiz bir sonuç üretmek için farklı tasarım biçimlerini birleştiren zorlu ve yaratıcı bir fırsattır. Piaget ve Inhelder, (1967), yön bulmanın çocuklukta öğrenilen ve yetişkinliğe kadar gelişen bir yetenek olduğunu ifade etmektedir. Fizyolojik olarak yön bulma, koku alma, duyma, görme, dokunma ve hatta tat alma gibi duyuşlar aracılığıyla gerçekleşebilir. Bu süreç, bireysel farklılıklar sonucunda kişiden kişiye farklılık gösterebilen, bilişsel yeteneklerle ilgili bir deneyimdir. Toplumda etkin bir şekilde hizmet verebilmek için yönlendirme senaryolarının projenin başından itibaren tasarım süreçlerine dahil edilmesi ve uygulanması gerekliliğinin nedeni budur. Alışveriş merkezi, otel, havaalanı, akvaryum, müze ve okul gibi kamuya açık binalarda, yapının bütünlüğüne uygun marka kimliğiyle uyumlu bir yönlendirme stratejisi tasarlanmalıdır. Çalışmanın literatür bölümünde, temel kavramlar anahtar kelimelerle ilişkilendirilerek araştırmanın nedenselliğine uygun düşecek şekilde sunulmaktadır. Araştırmanın temel özgünlüğü, grafik tasarım ve mimarinin bütünlük biçiminde ele alınmasına olanak veren yönlendirme tasarımı yönteminin eğitim kurumlarında uygulanmasıyla ilgilidir. Bu amaçla kurumlarda geleneksel mimarlık eğitimi içeriğinde bulunmayan tasarım yaklaşımı, ilk defa yürütücü tarafından yönetilen ders dahilinde uygulanarak, tartışma bölümünde değerlendirme bulguları ışığında yöntemin eğitimdeki yerinin ve öneminin açıklanması hedeflenmektedir.

2. Materyal ve Yöntem

Çalışmanın yazarı akademik görevinin yanı sıra saygın bir tasarım stüdyosunda uluslararası öneme sahip projelere yönlendirme tasarımı konusunda danışmanlık vermektedir. Yazarın bağlı olduğu eğitim kurumunda verilen mimarlık eğitiminde, ilk defa olarak bir ders yönlendirme tasarımı odağında hazırlanmıştır. Çalışmada, tartışma kısmında sunulan örnek projelere dayanarak, öğrencilerin disiplinlerarası tasarım becerileriyle ilgili kazanımlar sağlanmasına yönelik açıklamalarda bulunmaktadır. Araştırmanın temel amacı, tasarımın disiplinlerarası doğasının ortaya konulması amacıyla farklı tasarım dallarını birleştiren özgün projelerin, çalışmanın hedefleri doğrultusunda literatürle ilişki içinde değerlendirilmesinin sağladığı bulgulara ulaşılmasıdır. Bu bağlamda kalitatif bir araştırma olarak ele alınan çalışma, yönlendirme tasarımının disiplinlerarası özelliklerinin belirlenmesi hedefiyle kurgulanmıştır. Mimarlık, grafik ve ürün tasarımı ekseninde oluşan kullanıcı deneyimine ait etkileşim özelliklerinin belirlenmesi, yönlendirme tasarımının disiplinlerarası doğasının açıklanmasına olanak sağlayabilir. Araştırmanın sunduğu ana hipotez 'yönlendirme tasarımının disiplinlerarası bir tasarım yöntemi' olduğudur. Takip eden bölümlerde açıklandığı üzere yönlendirme tasarımı, yaratıcı disiplinlerin yanı sıra sosyoloji ve psikoloji gibi sosyal bilimlerin de etkisi altındadır. Bu durumun temel sebebi yönlendirme tasarımının yüksek kullanıcı deneyimi özelliklerinin bulunmasıdır. Çalışmada kullanılan malzemenin iki grupta açıklanması mümkündür. Birinci grup, çalışmayla ilgili başlık, hipotez ve hedefler ile ilişkili olarak seçilen literatürden oluşmaktadır. İkinci grup ise çalışmanın başlığında sunulan İstanbul Ticaret Üniversitesi, Küçükyalı Kampüsüne yönelik gerçekleştirilen projelerin tartışma bölümünde açıklanmasında oluşmaktadır. Bu bağlamda çalışmanın tartışma bölümü, sunulan projelerin literatürle ilişki içinde değerlendirilmesini, sonuç bölümü ise bulguların açıklanmasını kapsamaktadır.

2.1. Yönlendirme Tasarımı

Yönlendirme tasarımı, şehirlerde navigasyonu artırmaya yönelik metodik bir yaklaşımdır. Gibson, (2009) tarafından belirtildiği üzere, kavram, grafik tasarım ve mimari tasarımla ilgili mekansal uygulamaya yönelik herhangi bir iletişimi tanımlamak için tercih edilen genel bir terim haline gelmiştir. Kamusal yapılar, parklar ve alanlar, ziyaretçiler için numaralandırma, işaret ve diğer dijital grafik uygulamalar yoluyla kolay dolaşımın sağlanması için gelişkin yönlendirme sistemleri sunarlar. Ziyaretçilerin ilk defa ziyaret etikleri bir yapıda doğru rotayı kaybetmesi sıklıkla yaşanan bir durumdur. Eksik veya gelişmemiş yönlendirme senaryoları, yön bulma ve dolaşım ile ilgili belirli sorunlara yol açabilir. Yönlendirme sistemlerinin özellikleri, bireysel verimi artırması ve geliştirmesiyle ilgili birçok araştırma yapılmaktadır (Hölscher vd., 2007). Bu durum, yönlendirme senaryosunun konumsal önemi ile kamusal alanlarda kullanılan ürünlerin sahip olduğu nitelikler arasında bulunması gereken tutarlılığın incelenmesinin gerekliliğini ifade etmektedir. Kamusal yapılarda bulunan yönlendirme elemanları aracılığıyla iletilen mesajlar, sağladığı konumlandırma ve yön bulma bilgisiyle ziyaretçi ve personel trafiğini düzenler. Yönlendirme ürünleri konumlarının büyük ölçüde yönlendirme senaryosuna bağlı olması sebebiyle, tüm elemanların yapının özelliklerine ve hedeflerine uygun şekilde yerleştirilmeleri gerekir. Yapıya finansal değer katan yönlendirme tasarımı, sunduğu estetik ve bilgilendirici uygulamalarla bireysel sosyal deneyimi artırmanın yanı sıra, güvenlik, bilgi ve gezinme gibi ihtiyaçlara yönelik çözümler sunar. Yönlendirme tasarımı senaryoları özellikle acil durumlarda yüksek hizmet değeri taşır. Bu nedenle yönlendirme elemanlarının, olası bir krizin kontrol altına alınması ve karışıklık yaratılmadan halkın düzenlenmesi hedefiyle açık bilgiler ve direkt mesajlar sağlaması gerekmektedir. Şekil 1’de yapıların iç mekanlarında konumlandırılan kat yönlendirmesi görülebilmektedir.



Şekil 1. Somerset yönlendirme elemanı. (Whybrow.co.uk)

Montello ve Sas, (2006), yönlendirme tasarımı hedefiyle yapılarda kullanılan işaretlerin net olmadığı ve bilginin çok karmaşık aktarıldığı durumların olduğunu ifade etmektedir. Aktarılan bilginin hedef kitle için düzensiz olduğu veya tutarsız şekilde iletiildiği durumlarda, yön bulma elemanları düzensizlik veya panik yaratabilir. Bu tür durumlarda yön bulmanın bilişsel olarak işlenmesi kafa karıştırıcı olabilir, yani kişi mekan içinde oryantasyonunu kaybedebilir. Sorunların çözümü, yönlendirme senaryosuna ait tutarlı bir içerik, iletişimsel birlik ve özgün bir kullanıcı deneyimi sağlanmasıdır. Etkin bir yönlendirme sağlanması için tasarım ölçütlerine ait değerler liste halinde sunulmaktadır.

- 1) Mimari Değerler: Yapısal ve kavramsal şartnamelerin uygunluğu.
- 2) Mekansal Değerler: Yapı içinde kolay dolaşım sağlanması.
- 3) Grafik ve Estetik Değerler: Görsel ve iletişimsel tutarlılık.
- 4) Güvenlik Değerleri: Acil durumlar için düzenleyici bilgi sağlanması.
- 5) Hizmet Merkezli Değerler: Kamu ve hizmet rehberliğinin düzenlenmesi.
- 6) Peyzaj Değerleri: İç ve dış çevre uygulamalarının bütünselliği.

Toplumsal açıdan algılanan değerler sıklıkla estetik ile ilgili özellikler olsa da, projelerin gerçek önemi büyük ölçüde güvenlik ve hizmet temelli değerlere bağlıdır. Listelenen tüm değerlerin bütünselliği, sunulan deneyimin kalitesini tutarlı bir şekilde garanti etmekte, yüksek kullanıcı deneyimini sağlamaktadır.

2.1.1. Yön Bulma Tasarımının Özellikleri ve Aşamaları

Klippel, (2004), yönlendirme senaryosunun mekansal bir dil oluşturulması için toplanan rota bilgilerinin işlevsel bir karakterizasyonu hedeflediğini ifade etmektedir. Bu ifadeye dayanarak yönlendirme tasarımının özellikleri hakkında davranışsal-deneysel alanla ilgili belirlemeler yapılabilmektedir. Yönlendirme biçimlerinin zihinsel kavramsallaştırmaları, bireysel davranış kalıplarına dayanır. Bu durum, yönlendirme hedefiyle, yol bulma ve rota bilgisinin iletişimi bağlamında yapısal kavramlardan ziyade bilişsel işlemlerin hakim olduğu anlamına gelir. Yönlendirme, rotaların kavramsal uzamsal işlenmeleridir. Bilişsel işlemlerin aktive olması için gereken bilgi iletişimi, birçok durumda dijital etkileşimli sistemler tarafından sağlanmaktadır (Şekil 2). Dijital uygulamalar, bilişsel işlemin zorluk seviyesini kullanıcı kimliklerine göre düzenleyerek, yönlendirme verimini artırmaktadır.



Şekil 2. [Airdesign](#) tarafından tasarlanan Kanyon dijital yönlendirme elemanı

Yönlendirme senaryosu tasarlanırken dikkate alınması gereken bazı adımlar vardır. Tutarlı bir tasarım oluşturmanın yanı sıra kullanıcı deneyimi hedeflerine ulaşabilmek için, yönlendirme senaryosuna ait ana temanın, yapısal tema ile önceden tanımlanmış kavramlar üzerinden ilişkili bir bağ ve anlamı olmalıdır. Kamu hizmetler hedefleyen işletmelerin, sunulan deneyimi kazançlı gelirler getirecek şekilde yapılandırması gerekir. Yönlendirme temalarının uyum sağlaması gereken tasarımsal bazı değerler bulunmaktadır. Öncelikle okunabilirlik ve algılanabilirlik, yönlendirme tasarımının en önemli özellikleridir. Senaryo elemanları doğru konumlarda başlangıç noktasından varış noktasına kadar etkin bir rota oluşturmalıdır. Yönlendirme senaryolarında görsel bir kirlilik yaratmadan gereken sayıda yönlendirme elemanı kullanılmalı, ürünler kolayca fark edilebilecekleri noktalara, belirlenen adetlerde, mümkün olduğu ölçüde kısmen gizlenerek yerleştirilmelidir. Böylelikle bütünsel mekan algısını bozmadan ihtiyaç duyulduğu anlarda algılanabilecek ürünler, sunulan deneyime katkı sağlayabilirler. Kamusal yapılarda kullanılan yönlendirme senaryosu, genel olarak numaralandırma sistemi, kurumsal kimlik, tipografi tasarımı, piktogram seti tasarımı, iç mekan ve dış mekan tabelaları, dijital ve etkileşimli tabelalar ve otopark işaretlerinden oluşur. Etkili yönlendirme ürünü tasarlarırken uygulanması gereken bazı prensipler mevcuttur, bu prensipler liste halinde sunulmaktadır.

- 1) Okunabilirlik: Tabelaların metinsel ve görsel netliği.
- 2) Üretim Kolaylığı: Maliyet etkinliği ve üretilebilirlik.
- 3) Erişilebilirlik: Arayüz tasarımının kullanıcı kimlikleri açısından uygunluğu.
- 4) Kullanım Kolaylığı: Kullanıcı dostu ergonomik ve antropometrik özellikler.

- 5) Algılanabilirlik: Kolaylıkla tanınan ve algılanabilen ürünler.
- 6) Teşvik Sağlama: İkna edici iletişim kullanımı.
- 7) Tutarlılık: Rota oluşturmak için konumların ilişkilendirilmesi.
- 8) Karlılık: Estetik değerlerin finansal faydaları.

Havaalanı, alışveriş merkezi ve müze gibi geniş kullanıcı kimliklerine hizmet sağlayan yapılarda ziyaretçi kimlikleri farklılıklar gösterebilmektedir. Bu amaçla herkesle iletişim kuran kaliteli ve geniş kapsamlı bir senaryo sağlanması son derece önemlidir. Çoğu ziyaretçinin ortak dil konuşmaması veya aynı alfabe kullanmaması sebebiyle, kamusal yapılarda sağlanan iletişim büyük ölçüde piktogram adı verilen grafik sembollere bağlıdır. Piktogramlar, herkes tarafından görülebilme, farkedilebilme ve algılanabilme özellikleri ile çok çeşitli iletişimsel çözümler sunarlar. Ayrıca yapının algılanan kimliğine vektör temelli özellikleriyle yüksek kaliteli görsel değer katarken, mesajın iletilmesi için metine göre fiziksel olarak daha az yer kaplarlar. İletişim amacıyla kullanılan yönlendirme elemanları, proje gereksinimlerine bağlı olarak teknoloji, tip ve sayı bakımından farklılık gösterebilir. Önemli olan projenin ihtiyaç duyduğu sayıda ve özellikte elemanların tasarlanarak kurumsal senaryo doğrultusunda kullanılmalarıdır.

2.1.2. Mimari ve Yönlendirme

Arthur ve Passini, (1992), bireyci bakış açısından yön bulmayı bilgiyi işleme, karar verme (planlama) ve yürütme aşamalarından oluşan kavramsal bir problem olarak ele almaktadır. Bu ifadeye göre kamusal yapılarda gezinti rotası boyunca ilerlenmesi için, ilerlemeye (locomotion) dair sürecin ve aşamaların proje esnasında detaylandırılması gerekmektedir. Her bireyin farklı düzeyde bilişsel yeteneklere sahip olması nedeniyle yönlendirme tasarımının değişen kullanıcı gereksinimlerine uygun stratejiyle geliştirilmesi gerekmektedir. İç mekânlarda kullanılan grafik öğeler, yoğunlukla merkezin içeriğine bağlı olarak iletişimsel hedeflerle kısa ve uzun vadeli çözümler biçiminde hizmet vermektedir. Kalıcı tabelalar yön, dolaşım, içerik ve güvenlik ile ilgili temel bilgileri sağlar. Merkezin stratejisine bağlı olarak bazı sergilerde kullanılan geçici yönlendirme elemanları, kalıcı elemanlar işlevinde de kullanılabilir. Dönemsel ve mevsimsel sergiler, deneyimi geliştirmek için sıklıkla sergi konusunda bilgilendirici grafik elemanlar kullanmaktadır. Yönlendirme, yol bulma ve rota seçimi, problem çözme ve karar verme yeteneklerini içerir (Montello ve Sas, 2006). Bu durum, yönlendirmenin esas olarak bilişsel yeteneği tetiklediğini ve ardından yürütme sürecini gerçekleştiren psiko-motor becerilerin devreye girdiğini ifade etmektedir. İdeal bir yön bulma senaryosu, yapısal projeye senkronize olarak tasarlanabilir. Binaların iç duvarlarına konumlandırılan yönlendirme elemanları ve piktogramlar yapıyla birleşerek mekânın bütünleşik algılanmasını sağlamaktadır (Şekil 3). Bu tip uygulamalar sayesinde hedeflenen uygulama kalitesi ve sağlanan deneyim, merkez ve ziyaretçi açısından karşılıklı olarak tatmin edici bir seviyeye ulaşılabilmektedir.



Şekil 3. İç mekân yönlendirme uygulaması, North Glasgow College (Weareendpoint.com)

Şehirlerdeki nüfus artışı, günlük yaşamın belirli dinamiklerini ve ihtiyaçlarını yeniden düşünmenin gerekliliğine yol açmıştır. Kamusal yapılarda artan yatay ve dikey alanların bir sonucu olarak, dolaşımın düzenlenmesi gereksinimi, organizasyonel bir çözüm ihtiyacı doğurmaktadır. Mekansal yönlendirme çözümleri, işlevsel bir hareket sağlanması için dikey ve yatay sirkülasyonu (dolaşım) planlar. Yatay sirkülasyon kat ve alanlarında gerçekleşirken, dikey sirkülasyon asansör, merdiven ve yürüyen merdivenlerde meydana gelir. İç mekanlar sıklıkla daha küçük odalara bölünebildiğinden, görüş alanı dar olabilir. Özellikle deneyimsiz ziyaretçiler için dikey sirkülasyonu algılamak her zaman kolay olmamaktadır, ancak dikey dolaşım, bireysel ve toplu dolaşım için yön bulma performansını artırmada pratiklik sağlamaktadır. Yönlendirme elemanlarının ziyaretçilerin düzenlenmesi amacıyla merdiven ve asansör gibi potansiyel olarak aşırı kalabalık dikey sirkülasyon noktalarına konumlandırılması, yığılmaları büyük ölçüde önleyebilmektedir. Çok sayıda galeri ve iniş platformundan oluşan alışveriş merkezleri ve havalimanları gibi yapılarda, kaybolunması sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Bu gibi durumlarda, yolcular otomatik olarak bir referans veya danışma noktası arayışına geçerler. Genellikle tanıyan birinin yönlendirmesi veya toplanma noktası yönlendirmeleri, kaybolan yolcuların bireysel rotalarına dönebilmeleri için gereken bilgiyi sağlayabilmektedir.

[Calori ve Vanden-Eynden, \(2015\)](#), yön bulma için kullanılan belirgin yer objelerini 'mekan içinde benzersiz bir fiziksel görüntü yaratan ürünler' biçiminde ifade etmektedir. Belirgin yer objeleri net görüş hattı ile kesişen yüksek görünürlüğe sahip nesnelere oluşur ve yapı içinde bulunan kavşaklara yerleştirilir. İlk defa merkeze gelen ziyaretçiler için bilinmeyen bir alanda ilerlemek genellikle zor olduğundan, yer değiştirirken başkaları tarafından sağlanan bilişsel haritalara (tarif), yönlendirme elemanlarına veya yön duygularına güvenirler. Başkaları tarafından sağlanan talimat ve tarifler çoğunlukla bir belirgin yer objesinin kullanımını içermektedir. Görseller, grafikler, metinler ve reklam panoları gibi iletişimsel elemanlar, rotayı oluşturan iki nokta arasında gerekli yardımcı bilgileri sağlayabilir. Yapının içindeki bilişsel yönelim sürecini takiben ziyaretçi, hangi rotayı takip edeceği hakkında zihinsel bir harita oluşturabilir. Yönlendirmenin temel amacı, ön deneyimi bulunmayan ziyaretçilerin kendi kendilerine yön bulmasına olanak sağlamaktır. Yönlendirme tasarımının sunduğu verilerin farklı geçmişlere sahip ziyaretçiler tarafından ilişkilendirilebilecek bir biçime dönüştürülmesi, çok katmanlı bir tasarım stratejisinin geniş bir şekilde uygulanmasını gerektirmektedir.

2.2. Mekansal Yön Bulma Elemanları

Passini (1984), bilginin bilişsel olarak değerlendirilmesini karar verme, yürütme ve işleme olarak üç aşamada sınıflandırmaktadır. Kamusal bir yapıda ziyaretçilerin bilgileri işleyebilmesi için gereken içerik, haritalar, semboller, piktogramlar ve tabelalar gibi elemanlar tarafından iletilir. Bilgi tasarımında en etkin yaklaşım, mimari ve grafik tasarımın yönlendirme senaryosu açısından bütünlük biçimde ele alınmasıdır. Yönlendirme amacı için kullanılan elemanlar, grafik ve endüstriyel ürün tasarımı disiplinlerinin karma sonuçlarıdır. Hareketli grafikler, stok video ve ses içerikleri, güncel uygulamalarda görsel olarak tutarlı iletişimi destekleyen tekniklerdir. Sıklıkla iletişimin kısa ve direkt tutulması amacıyla infografikler ve piktogramlar kullanılmaktadır. Uygun bir tipografi, mimari düzenlemelerle tutarlılığın yanı sıra yön bulma stratejisine de katkı sağlar. Tasarlanan tipografik deneyim geliştirilerek, yapısal içerikle uyumlu olmalıdır ([Şekil 3](#)). Yönlendirme tasarımında en önemli özelliğin okunabilirlik olması nedeniyle, kullanıcı dostu ve algılanması kolay arayüzler, misafirlerin merkezle daha kolay bağlantı kurmasını sağlayabilmektedir. Kolay dolaşım sağlanması amacıyla yapılarda kullanılan ürün temelli grafik ve tipografik uygulamalar, merkezle ilgili yönlendirme bilgilerini sunmaktadır ([Şekil 4](#)).

Yönlendirme tasarımı, sembollerin, piktogramların ve infografiklerin kullanımından oluşur. [Lankow vd., \(2012\)](#) infografiklerin her türlü veriyi, içeriği, kronolojiyi ve hiyerarşiyi görsel olarak aktarabildiğini belirtmektedir. Sembollerin ve piktogramların temel doğası en basit bilgi biçimini taşıırken, infografikler herhangi bir boyuttaki verisel içeriği düzenlenmiş bir şekilde, bilgi kaybı olmadan aktarabilen grafik düzenlemelerdir. Piktogramlar genellikle sağladıkları anlık algı nedeniyle yoğun hareketliliğin olduğu alanlarda tercih edilirler. Özellikle acil ve güvenlik durumlarında her kamusal alanda kullanılan güvenilir yönlendirme elemanlarının

taşıdığı içerikler piktogramlardan oluşur. Yönlendirme elemanlarının, amaç, işlev, konum ve içeriğe bağlı olarak bir sınıflandırılması mümkündür.

- 1) Yönlendirici elemanlar, ziyaretçilerin hareket akışını ve hızını düzenler. Örneğin bir terminal binasında yolcuların zaman kaybı olmadan biniş kapılarına ulaşmaları beklenir. Yatay ve dikey alanlara yerleştirilmiş yönlendirme elemanları, yazılı metne ihtiyaç duyulmaksızın numaralandırma sistemleri ve piktogramlar aracılığıyla temel bilgileri sağlayarak yolcuları yönlendirirler.
- 2) Tanımlayıcı elemanlar, bebek bezi değiştirme odası gibi alanların varlığını ve işlevselliğini sunarlar.
- 3) Bilgilendirici elemanlar, basılı medya ve dijital kioskları kullanarak bilgi sağlarlar. Bu tür içerik, düzenli olarak güncellenebilir.
- 4) Düzenleyici elemanlar, kullanım koşulları, uyarılar, güvenlik düzenlemeleri ve yasal kurallar hakkında bilgi sağlarlar. Örneğin, otopark alanlarındaki hız sınırı uyarıları ve yasal düzenlemelerle ilgili bilgilendirmeler, düzenleyici iletişimlerdir.

Yönlendirme tasarımının projeye kattığı işlevsel değerlerin yanı sıra, bireysel gezintiyi ve mekansal algıyı geliştiren yapısı, merkezin duygusal ve finansal değerini de artırmaktadır. Bu sebeple kamusal merkezlerde sunulması hedeflenen işlevsel verimlilik, zaman kaybını ve stres kaynaklarını azaltarak olumlu bir kullanıcı deneyimi sağlanmasını amaçlar.



Şekil 4. Kat Planları, North Glasgow College (Weareendpoint.com)

2.3. Yönlendirme Tasarımına Etki Eden Tasarım Disiplinleri

Tüm yönlendirme senaryoları, disiplinlerarası tasarım yaklaşımlarının sonucunda tasarlanan dijital ve fiziksel ürünlerden oluşur. Bu amaçla, yönlendirme stratejisinin sağladığı iletişimin üç farklı açıdan değerlendirilerek sunulan bilginin niteliğinin, konumunun ve ne şekilde iletilmesi gerektiğinin belirlenmesi gerekir. Bina yapısının özelliklerine, ziyaretçi kimliklerine ve içeriğe göre konumlandırılan elemanlar belirlenen rota ve alternatifleri boyunca konukları yönlendirirler. Destekleyici bilgiler belirgin yer objesi olarak kullanılan kavşak noktalarında görünür ve akılda kalıcı fiziksel ürünler aracılığıyla sağlanarak farklı rota seçimleri sunarlar (Gärling vd., 1983). Yerleşik şehirlerde navigasyonu sağlayan belirgin yer objeleri anıt, bina veya bir ağaç olabilmektedir. Kentliler bu nesnelere referans olarak kullanarak, yönlendirme sağlayabilir. Bu tip noktalar aynı zamanda toplanma, buluşma veya dinlenme amacıyla kullanılırlar. Viaene vd., (2014), belirgin yer objelerini, yapısal özellikleri vurgulayan mekansal temsil elemanları biçiminde ifade etmektedir. İç ve dış mekanda konumlandırılan anahtar nesnelere, özellikle deneyimsiz konuklar için yol bulma amaçlı bir referans noktası sağlarlar. Baskı ve grafik tasarım ürünlerinin, renk, malzeme, aydınlatma ve doku uygulamalarıyla belirgin yer objeleri olarak kullanılmaları, ürünleri kişiselleştirmenin yanı sıra hızlı algılanmalarına da imkan vermektedir. Grafik kişiselleştirmeler, belirgin yer objesi olarak kullanılan ürünlerin mekan ile ilişkisinin grafik olarak vur-

gulanmasını sağlayarak, farklı, pratik ve estetik çözümlerle elemanların tanımlanabilirliğini artırmaktadır. Yapılarda konumlandırılan bilgilendirici grafik uygulamalar, mimari içine entegre edilen etkin ve estetik iletişim sağlamaktadır (Şekil 5).



Şekil 5. The Bower, Grafik Uygulaması (Wearendpoint.com)

Yönlendirme stratejilerinin gerektirdiği ürünler, disiplinlerarası tasarım yaklaşımlarının üretimlerinden oluşmaktadır. Yönlendirme tasarımı, diğer tasarım disiplinleri, sosyal bilimler ve bilişim alanından etkilenen bir yöntemdir. Fiziksel ve sanal etkileşim türlerinin yönlendirme stratejileri üzerinde etkisi bulunmaktadır. Mimarlık, iç mimarlık, endüstriyel, iletişim, grafik, etkileşim, arayüz ve çevresel tasarımın yanı sıra psikoloji ve sosyoloji, yönlendirme tasarımında bütünlük kullanıcı deneyimini oluşturmaktadır. Bu disiplinlere bağlı olarak kurgulanan yönlendirme stratejisinin özgünlüğü, dijital ve fiziksel olarak üretilen elemanların üretim kalitelerinin korunmasıyla ilişkilidir. Özgün ürünler tasarlanmasının yanı sıra kullanıcı kimlikleriyle etkileşim sağlayan içeriğin tasarlanması ve sunulması, iletişimin kalitesi açısından önem taşımaktadır. Kullanılabilirlik esasları doğrultusunda kullanıcı kimlikleriyle etkileşim kuran ürünlerin başarısı, oluşan kullanıcı deneyiminin başarısında belirleyici etkindir. Disiplinlerarası tasarım süreçlerinin erişilebilirlik kurallarıyla bütünlük şekilde ele alınmasının sağlayacağı etki, yönlendirme senaryosunun kullanıcı deneyimiyle ilgili kazanımlarını ortaya koyar. Bu sebeple yönlendirme tasarımı, farklı tasarım disiplinlerinde uzmanlıkları olan tasarımcıların bütünlük emeği sonucunda geliştirilen bir yöntemdir. Birçok tasarımcı zaman içinde farklı tasarım disiplinlerinde uzmanlaşarak arakesit 'melez' tasarımcı kimliği ve becerisi kazanmaktadır. Uebele, (2007), farklı kimliklerdeki tasarımcıların geliştirdiği projelerde, yüksek kullanıcı deneyimi değerine ulaşmanın ancak mekansal deneyim açısından bütünlük ve tutarlılık sağlayan, üretken bir yön bulma sistemi sayesinde gerçekleşebileceğinden bahseder. Bu ifade, melez tasarımcının rolünü vurgulayarak yönlendirme tasarımının disiplinlerarası niteliklerini yansıtmaktadır. Kullanıcı deneyimi tasarımının sosyal bilimlerle olan ilişkisi neticesinde melez tasarımcıların kullanıcılara ait demografik, psikolojik, sosyolojik ve pedagojik özellikleri değerlendirmeleri, farklı kimliklere uygun yönlendirme tasarımı senaryosu oluşturulması hedefiyle alanların birbirleri üzerindeki etkilerini ortaya koymaktadır.



Şekil 8. Kampüs bahçesi



Şekil 9. Blok ve fakülte tabelaları



Şekil 10. Oda numara ve isimleri

3.2. Projeler

Sınıf çalışmalarından seçilen 4 adet proje bölümlere ayrılarak sunulmaktadır. Bu şekilde sunulan projelerle ilgili dersin sağladığı kazanımların ortaya konulmasına çalışılarak, yönlendirme tasarımının disiplinlerarası özelliklerinin belirlenmesi hedeflenmektedir.

3.2.1. Kurumsal Kimlik Tasarımı

Kurumsal kimlik tasarımı markaların, bireyleri ve kurumların görsel algı nezdinde kendilerini ifade etmelerine olanak sağlayan grafik kurallardır. Bu hedefle öğrenciler projelerinde farklı yaklaşımlarla kurumsal kimlik tasarımı uygulamaları gerçekleştirmişlerdir. Aşağıda sunulan 4 proje için seçilen kurumsal kimlik detayları paylaşılmaktadır. Üniversitenin mevcut renklerinden yola çıkarak tercih edilen renk gamına ait değerler ve uygulamaları sunulmaktadır. Öğrenci kurumsal sarı renginin türevleriyle iletişimde katmanlı bir strateji tercih etmiş ve uygulamıştır (Şekil 11). Tipografik hedeflerle her öğrenci farklı ve özgün yazı tipleri seçmiştir (Şekil 12). İkinci projeye ait yazı karakteri okulun algısal tonalitesini ortaya koyarak gerekli yönlendirme elemanlarına uyarlanmıştır (Şekil 13). Projede öğrenci kolay okunabilirliği ön planda tutarak Eras Medium ITS fontunu tercih etmiş ve kat planlarına uyarlamıştır. Yazı tipi olarak Inception ile Phenomena seçilmesi, ürünlerde bulunan farklı tiplerde iletişimin ifade edilme biçimiyle ilgili tercihi ortaya koymaktadır (Şekil 14). Öğrenci projesinde İstanbul Ticaret Üniversitesi ile İstanbul Ticaret Odası'na ait renk gamından ortak bir renk paleti oluşturarak kurumsal kimliğe uyarlamıştır. Öğrenci projesinde Gabriola yazı tipini seçerek kurumsal kimlik tasarımını ve tüm ürünleri bu fonta uygun şekilde geliştirmiştir (Şekil 15). Çalışmanın devamında öğrenciler tarafından yönlendirme elemanlarında kullanılmak üzere tasarlanan özgün piktogram aileleri sunulmaktadır.



Şekil 11. Proje 1, renk kodları ve değerleri



Şekil 12. Proje 1, font seçimi ve kat planı uygulaması



Şekil 13. Proje 2, font seçimi ve kat planı uygulaması



Şekil 14. Proje 3, renk kodları ve font seçimi

GABRIOLA YAZI TİPİ

İSTANBUL TİCARET ÜNİVERSİTESİ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 A BLOK B BLOK C BLOK

Şekil 15. Proje 4, yazı tipi seçimi

3.2.3. Kavramsal Tasarım ve Uygulama

Bölümde, yönlendirme tasarımı senaryosunun açıklanması amacıyla kurumsal kimlik, ürün ve piktogram tasarımıyla ilgili yapılan uygulamaların temsili görselleri sunulmaktadır. Kurumsala uygun biçimde tasarlanarak arkadan LED ışıkla aydınlatılan kat bilgileri, mekan ergonomisine uygun olmayan aydınlatma seviyelerinde dahi okunabilirlik sağlamaktadır (Şekil 20). Piktogram ve kapı numaraları, kurumsal kimlikte belirlenen renk tonlarında ve ölçülerde üretilerek temsili montajı yapılmıştır (Şekil 21). Giriş alanında yönlendirme elemanı ve kat bilgileri konumlandırılması, güvenlik personel masasında birikmeleri önleyebilir ve kalabalık akışını sağlayabilir (Şekil 22). Ana kapıdan girer girmez dikkat çeken kat bilgisi, giriş alanını düzenleme ve misafirleri yönlendirme işlevini sağlar. Dış mekan uygulamaları araç trafiğini düzenlemenin yanı sıra düzenli park edilmesini sağlayarak, park alanı önünde yığılmaları engelleyebilir (Şekil 23). Doğal elementlerin etkisine dayanıklı paslanmaz malzemeden üretilen eleman, iç aydınlatması ile karanlıkta da farkedilebilmektedir. Görselde kurumsal kimliğe ait farklı yazı tiplerinin oda numara bilgisi ve blok bilgisi vermesi için uygulanmış biçimleri sunulmaktadır (Şekil 24). Farklı renk kodları ve tipografik olarak kişiselleştirilen kurumsal kimlik, dolaşımı ve konum tespitini kolaylaştırarak mevcut duruma göre yönlendirme tasarımına ait kullanıcı deneyimi verimini artırmaktadır. Kurumsal kimliğe uygun tipografik kullanım ve renk paleti uygulamaları, mobil totem kat bilgileri panolarına uygulanmıştır (Şekil 25).

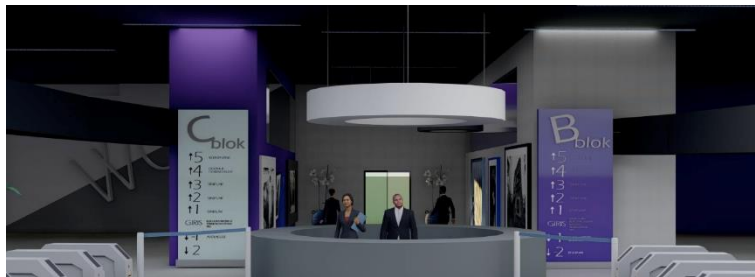
Farklı blokları işaret eden renk kodu temelli panolar, kurumsal kimlik renk paletine göre tasarlanmıştır. Bu durum ziyaretçiler açısından algısal ayrıştırmayı kolaylaştırmaktadır. Farklı yönlendirme elemanları tasarlanan senaryo uyarınca ürünleştirilerek, değişken hizmetler sunmaktadır (Şekil 26). Biçimsel ve görsel olarak ortak yaklaşım ürünü olan elemanlar, yönlendirme senaryosunun kurumsal algıyı etkileyen en önemli parçalarıdır. Tercih edilen kurumsal kimlik renk paletine uygun yönlendirme elemanları tasarlanarak farklı işlev ve noktalarda konumlandırılmıştır (Şekil 27).



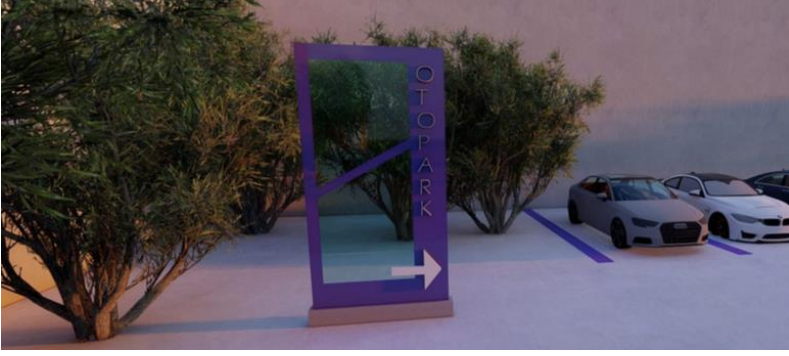
Şekil 20. Proje 1, yönlendirme elemanları tasarımı ve uygulaması



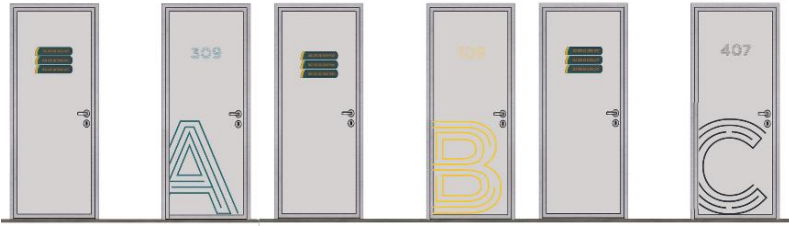
Şekil 21. Proje 1, yönlendirme elemanları tasarımı ve uygulaması



Şekil 22. Proje 2, ana giriş yönlendirme elemanları tasarımı ve uygulaması



Şekil 23. Proje 2, dış mekan yönlendirme elemanı uygulaması



Şekil 24. Proje 3, oda ve blok no yönlendirme elemanları uygulaması



Şekil 25. Proje 3, mobil kat yönlendirme elemanları uygulaması



Şekil 26. Proje 3, kat, piktogram ve asansör yönlendirme elemanları uygulaması

Fakülteleri temsil eden renkli işaretler, ziyaretçilerin kolayca algılayabileceği geniş ürünler olarak üretilmiştir. Kat bilgileri yönlendirmesi tavandan aşağı montajı yapılan akrilik ürünlerdir (Şekil 28). Açıklık aydınlatma ile ışıklandırılan elemanlar karanlıkta algılanabilir ve okunabilir. Yan duvarlara uygulanan oda numaraları uzun mesafelerden algılanan elemanlardır (Şekil 29). Yapısal estetiğe katkı sağlayan ürünler mekansal algıyı artırarak, yüksek kullanıcı deneyimi oluşmasına imkan vermektedir. Çalışma, gelecek bölümde projelerle ilgili değerlendirmelerde bulunarak ürünlere ait belirlenen nitelikleri sunmaktadır.



Şekil 27. Proje 4, fakülte yönlendirme elemanları uygulaması



Şekil 28. Proje 4, fakülte ve oda yönlendirme elemanları uygulaması



Şekil 29. Proje 4, oda numarası yönlendirme elemanları uygulaması

3.3. Projelerin Değerlendirilmesi

Hölscher vd. (2006), gelişmiş algı sağlanması amacıyla karmaşık yapılarda belirgin yer objelerinin sağladığı işlevsellikten bahseder. Dolaşım kolaylığı için referans sağlayan belirgin yer objeleri, yönlendirmenin hem doğrusal hem de döngüsel bir süreç olarak deneyimlenmesine imkan verir. Bu nedenle geleneksel biçimde doğrusal olarak ilerlenen rotalar, yönlendirmenin katkısıyla döngüsel yapıyı çağrıştıran gelişigüzel biçimlerde de deneyimlenebilmektedir. Mekansal yönlendirme elemanları, dolaşım ve hareket esnasında farklı hizmetler sunar ve ürünlerin tasarım, üretim ve iletişimsel özellikleri arasındaki değişkenlikler mevcuttur. Sunulan literatür temelli değerlendirme ölçütleri, çeşitli mekansal, ergonomik ve kullanıcı deneyimi niteliklerine göre tasarlanan yönlendirme elemanlarının farklılıklarının ortaya koyulmasını hedeflemektedir. Aynı zamanda ölçütler, çalışmada sunulan yönlendirme elemanlarının incelenmesi için çok yönlü bir değerlendirme aracı niteliğinde kullanılarak literatürle bağlantı oluşturmaktadır. Ürünlere ait tasarım tipolojilerinin değerlendirme tablosu aracılığıyla tanımlanabilmesi, elde edilen bulguların önemini belirlenmesi ve çalışmanın sunduğu tasarım odaklı perspektifin daha detaylı bir şekilde anlaşılmasını sağlayabilir. Çalışma aynı zaman melez veya tek bir tasarım disiplinine ait uygulamaları tanımlayarak, yönlendirme tasarımının disiplinlerarası doğasına uyum gösteren özelliklerin vurgulanmasını hedeflemektedir. Bu bağlamda projelerde açıklanan yönlendirme tasarımı senaryosu ve ürünleri, okul ve benzeri kamusal yapılarda yapılabilecek uygulamalar hakkında fikir sağlanması amacıyla yazar tarafından sunulan literatür ekseninde değerlendirilmektedir.

3.3.1. Literatür Ölçütlerine Göre Değerlendirme

Çalışmada açıklanan örnek projelerden seçilen ürünler, oluşturulan inceleme ölçüleri tablosuna göre değerlendirilmektedir. Bu işlem sayesinde yönlendirme senaryosunu oluşturan ürünler yapısal mimariyle ilişkilendirilerek, kullanıcı deneyimi ekseninde tasarım, üretim ve iletişim özelliklerinin belirlenmesi hedeflenmektedir (Tablo 1).

Tablo 1

Literatür değerlendirme kriterleri

Ürün Adı	Üretim Teknolojisi	İletişim Biçimi	Disiplinlerarası Özellikleri	Taşınan Değerler	Ürün Tipolojisi
Kurumsal Kimlik	Baskı/Matbaa	Dolaylı	Grafik Tasarım	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal	Tanımlayıcı
Piktogram Yönlendirme	Dijital Baskı	Direkt	Grafik Tasarım	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal, Güvenlik	Yönlendirici Tanımlayıcı
Piktogram Lightbox	Akrilik, Led Baskı	Direkt	Grafik Tasarım Ürün Tasarımı	Mimari, Grafik Hizmet, Mekansal, Güvenlik	Yönlendirici Tanımlayıcı
Asma Tabela	Metal Strüktür Baskı	Direkt	Grafik Tasarım Ürün Tasarımı	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal	Yönlendirici Tanımlayıcı
Duvar Tabela	Dijital Baskı	Direkt	Grafik Tasarım	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal	Yönlendirici Tanımlayıcı
Kat Planları	Dijital Baskı	Direkt	Grafik Tasarım	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal	Yönlendirici Tanımlayıcı
Fakülte Tabelası	Dijital Baskı	Direkt	Grafik Tasarım	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal	Yönlendirici Tanımlayıcı
Blok Tabela	Dijital Baskı	Direkt	Grafik Tasarım	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal	Yönlendirici Tanımlayıcı
Asansör Buton	Metal Strüktür	Endirekt	Grafik Tasarım Ürün Tasarımı	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal, Güvenlik	Yönlendirici Düzenleyici
Yönlendirme Totem	Metal Strüktür/ Baskı	Direkt	Grafik Tasarım Ürün Tasarımı	Mimari, Grafik, Hizmet, Mekansal, Peyzaj	Yönlendirici Düzenleyici

Tablo 1’de listelenen değerlendirme ölçütleri, literatürü oluşturan içerikten derlenerek sunulmaktadır. Çalışmanın sunduğu değerlendirmelere göre öğrenci projeleri senaryolarında yer alan ürünlerin, tipik bir yönlendirme stratejisi ürünleri olduğunun söylenmesi mümkündür. Seçilen ürünler mevcut üretim yöntemleri ve teknolojilere uygun uygulamalardır. Mimari iletişime katkı sağlanması ve dolaşımı kolaylaştırması amacıyla geliştirilen ürünler, disiplinlerarası tasarım yaklaşımlarının sonuçlarıdır. Bu bağlamda çalışmanın sunduğu bölümler, literatür tablosu bulgularıyla ilişki içinde değerlendirilmektedir.

3.3.2 Kurumsal Kimlik Tasarımlarının Değerlendirilmesi

Proje süresince yapılmış olan kurumsal kimlik çalışmaları her öğrenci veya grubun kendi tercihi doğrultusunda yapmış olduğu seçimlere dayanmaktadır. Ana temayla ilgili değişken yaklaşımları yansıtan kurumsal kimlik tasarımları temel tasarım prensiplerine uygun şekilde tüm ürün gamına uyarlanmıştır. Her öğrencinin tespit ettiği farklı sorunların giderilmesi için bireysel şekilde ele aldığı yönlendirme senaryosu, özgün ve bütünlük ürünlerin ortaya konulmasına imkan vermiştir. Çalışmanın araştırmaya dahil edilen kurumsal kimlikleri birarada sunmasının temel sebebi, tasarımcılara ait yaklaşımsal farklılıkların ortaya konulması amacıdır.

3.3.3. Piktogram Tasarımlarının Değerlendirilmesi

Yönlendirme tasarımında en zor görevlerin başında piktogram tasarımı gelmektedir. İletilen bir mesajın metin kullanımı olmadan sunulabilmesi için en etkin şekilde sembolize edilmesi, tasarımın bilişsel gücünü göstermektedir. Öğrencilerin tasarladıkları piktogram aileleri ve ürünlere uygulanmış tipolojileri, genel ürün dili, iletişim ve okunabilirlik konularının ele alınma biçimlerini ortaya koymaktadır. Farklı yaklaşımlarla değişken duygular yansıtan piktogramlar, mekansal kullanıcı deneyiminin altyapısını oluşturmaktadır. Üniversite özelinde mekanları ve odaları birbirine bağlayarak ortak dil oluşmasına imkan veren piktogramlar, üniversitenin bütünleşik kurumsal algısı açısından yüksek önem taşımaktadır. Bu süreçte yazar tarafından gözlemlenen önemli bir konu ise, öğrencilerin okullarında yaşadıkları deneyimin sağladığı duygu ile bireysel tercihlerini ilişkilendirmeye ilgili kazanımlardır.

3.3.4. Ürün ve Uygulamaların Değerlendirilmesi

Farklı teknolojilere dayanan ürün uygulamaları, grafik, endüstriyel ve dijital tasarım ürünlerinin bütünleşik olarak tasarlanmasına imkan vermiştir. Yönlendirme senaryosunun parçası olan farklı tipolojilerdeki ürünler, süreklilik sağlayan bir iletişim oluşturmaktadır. İç ve dış mekan ürünlerinin malzeme ve üretim teknolojileri odağında çözümlenmelerinin yapılmış olması, öğrencilerin melez tasarımcı kimliğine erişmeleri konusunda kazanımlar sağlamaktadır. Erişilebilirlik, kullanılabilirlik, ergonomi ve iletişim konularında bütünleşik ürünler tasarlayan öğrenciler, tüm elemanlarıyla özgün çözümler sunan yönlendirme senaryoları oluşturmuşlardır.

3.4. Değerlendirmenin Sonuçları

Üniversite nezdinde ilk defa benzer bir çalışma yapılmış olması, gerek dersin, gerekse araştırmanın özgünlüğünü oluşturmaktadır. Çalışmada açıklandığı üzere, yönlendirme tasarımının disiplinlerarası doğası dersin temasına yansıtılarak, proje sürecinde öğrenciler, mimari, endüstriyel ve grafik tasarım odaklı disiplinlerarası çözümler getirmişlerdir. Ders ve proje sürecinin işleme biçimiyle ilgili geliştirilen yönlendirme tasarımı senaryolarında, dersin iç mimarlık bölümüne ait olması sebebiyle ürünlerde dijital arayüz tasarımı talep edilmemiştir. Bu bağlamda ortaya konulan projelerle ilgili bulgular paylaşılmaktadır.

- 1) Grafik arayüz tasarımları, kurumsal kimliğe uygun geliştirilmiştir.
- 2) Kurumsal kimlik tasarımı ve piktogram tasarımları grafik uygulamalardır.
- 3) Mekansal kullanım ürünleri grafik tasarım ve endüstriyel tasarım disiplinlerini birleştirmektedir.
- 4) Projelerde mimari mekanlara uygulanan grafik ve endüstriyel ürün tasarımları mevcuttur.
- 5) Tüm ürünler okulun kurumsal algısına destek vermektedir.

Tasarım disiplinlerine uygun yaratıcı üretim biçimlerinin süreklilik ve tutarlılık sağlanması amacıyla, ortak hedefe hizmet etmesi ve ortaya konulan tasarımların bütünsellik duygusunda algılanması gerekmektedir. Bu şekilde yönlendirme tasarımı senaryosunun hedeflenen kullanıcı deneyimi seviye-sine erişmesi mümkündür. Bulguların değerlendirilmesi sonucunda yönlendirme tasarımının disiplinlerarası bir yöntem olduğunun ifade edilmesi mümkündür.

4. Sonuçlar

Verimsel olarak hedeflenen yönlendirme tasarımı, bireysel bilişsel haritaları oluşturma, gerçekleştirme ve yürütme becerisinin yüksek düzeyde kullanıcı deneyimi değerine ulaşmasıdır. Kullanıcı deneyiminin başarısı ise yönlendirme tasarımının verimi sonucunda oluşan bireysel tatmin ve performansla ilişkilidir. Temel olarak insanın sahip olduğu coğrafi bilgi, zihinsel harita oluşturma becerisi ve yönelim duygusu, tasarım süreçlerinin mekan bilgisi ve bireysel bilişsel becerilere bağlı olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır. Tüm ürünler, daha geniş bir algı ve derin bir kullanıcı deneyimi değerine katkıda bulunarak tutarlılık içinde aynı stratejik senaryo yaklaşımının bir parçasıdır. Kat planları gibi belirgin yer objelerinin kalabalığı ve birikmeyi önleme özellikleri, ziyaretçilerin süratli bir şekilde aradıkları konuma yönelmelerine imkan vermekte, güvenlikle ilgili sorunlara çözüm sunmaktadır. Çalışmanın sunduğu özgün içeriğin en kayda değer niteliklerinin başında üniversitelerde

öğrencilerin mekansal deneyimlerini referans olarak yönlendirme tasarımı odağında tasarladıkları kullanıcı deneyimi çözümlerinin sunulmasıdır. Projelerde sunulan fikirler melez ürünlerin tanımlanmasına olanak veren ve yönlendirme tasarımının disiplinlerarası doğasını vurgulayan niteliktedir. Üretim detayları, malzeme ve iletişim biçimleri arasında bir bağlantı belirlenmesi mümkündür. Dayanıklılığı ve uygulama kolaylığı yüksek ürünler aynı zamanda bakım kolaylığı sağlayabilmektedir. Ürünlerde bulunan iletişim biçimi, öncelikle düzenleyici ve bilgilendirici içeriğin yanı sıra estetik ve tasarım odaklı tercihlere dayanmaktadır. Yönlendirme ürünlerinin tasarım yönelimi büyük ölçüde içeriğe, teknolojik çözümlere ve algısal yaklaşıma bağlıdır. Bazı ürünler yönlendirici ve düzenleyici iletişim yaklaşımlarının entegre özelliklerini taşıırken, diğerleri bilgilendirici ve tanımlayıcı özellikleri desteklemektedir. Proje süreci ve sonucunun en önemli başarısı, bireysel araştırma ve tercihlerle farklı ziyaretçi kimliklerine uygun senaryoların tasarlanmış olmasıdır. Sunulan değerlendirmeler sonucunda, yapının kavşak ve önemli noktalarda çeşitli işlev ve tipolojilerdeki ürünlerin, özgün yönlendirme senaryoları oluşturduğu söylenebilmektedir. Gelecekteki çalışmalarda yönlendirme tasarımı veriminin ölçümüne yönelik göz izleme teknolojilerinin okullarda kullanımı üzerine çalışmalar yapılması planlanmaktadır.

Teşekkür

Çalışma İstanbul Ticaret Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünde yürütülen ders çıktılarından oluşmaktadır, bu bağlamda ders içeriğinin akademik olarak incelenmesine destek veren bölüm başkanına teşekkür ederim. Ayrıca danışmanlık görevi sürdürdüğüm Başak Atalay Tasarım Stüdyosu'na teşekkür ederim.

Yazar Katkıları

Mehmet Sinan YUM: Çalışma için gereken veri, içerik, planlama, tasarım ve analizi yapmış, makaleyi yazmıştır.

Çıkar Çatışması

Çıkar çatışması bildirilmemiştir.

Kaynaklar

- Arthur, P. ve Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, signs, and architecture*. New York: McGraw-Hill Book Co. <https://www.semanticscholar.org/paper/Wayfinding%3A-People%2C-Signs%2C-and-Architecture-Arthur-Passini/2dc6b931af642d8397df57b7141f0fa49794c04b>
- Calori, C. ve Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design systems*. Wiley & Sons. <https://www.wiley.com/en-us/Signage+and+Wayfinding+Design%3A+A+Complete+Guide+to+Creating+Environmental+Graphic+Design+Systems%2C+2nd+Edition-p-9781119085829>
- Garling, T., Lindberg, E. ve Mantyla, T. (1983). Orientation in buildings: Effects of familiarity, visual access, and orientation aids. *Journal of Applied Psychology*, 68(1), 177-186. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/6826491/>
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*, Princeton Architectural Press, New York, 14-15. <https://ratnacahayarina.files.wordpress.com/2014/02/david-gibson-the-wayfinding-handbook.pdf>
- Hölscher, C., Meilinger, T., Vrachliotis, G., Brösamle, M. ve Knauff, M. (2006). Up the down staircase: Wayfinding strategies in multi-level buildings. *Journal of Environmental Psychology*, 26(4), 284-299. <https://psycnet.apa.org/record/2007-03347-005>
- Hölscher, C., Büchner, S. J., Brösamle, M., Meilinger, T. ve Strube, G. (2007). *Signs and maps– cognitive economy in the use of external aids for in door navigation*. In *Proceedings of the 29th annual cognitive*

- science society, Austin, TX: Cognitive Science Society, 377-382. <https://escholarship.org/uc/item/1z3190s6>
- Klippel, A. (2004). *Wayfinding choremes : conceptualizing wayfinding and route direction elements*. SFB/TR 8 Monographs; Bd. ISBN 3-88722-590-2. <https://www.semanticscholar.org/paper/Wayfinding-choremes-conceptualizing-wayfinding-and-Klippel/70f044c2e55baf6e159f8bd8d32e9846aa0a66a8>
- Lankow, J., Ritchie, J. ve Crooks, R. (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling*, New York: John Wiley ve Sons Inc. <https://www.worldcat.org/title/infographics-the-power-of-visual-storytelling/oclc/809634424>
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1. <https://mitpress.mit.edu/books/image-city>
- Montello, D. R. ve Sas, C. (2006). *Human factors of wayfinding in navigation*. In W. Karwowski (Ed.) International encyclopedia of ergonomics and human factors, 2nd ed. London: CRC Press: Taylor and Francis, Ltd., 2003-2008. <https://www.semanticscholar.org/paper/Human-Factors-of-Wayfinding-in-Navigation-Montello-Sas/18c2bb24ec94975aae406219d0bffb2f1662719>
- Passini, R. (1984). *Wayfinding in Architecture*, New York: John Wiley ve Sons Inc. <http://papers.cumincad.org/cgi-bin/works/U=&P=http/Show?4965>
- Piaget, J. ve Inhelder, B. (1967). *The Child's Conception of Space*. Norton, New York. <https://eric.ed.gov/?id=ED034694>
- Uebele, A. (2007). *Signage Systems, Information Graphics*, London: Thames & Hudson Ltd. <https://www.worldcat.org/title/signage-systems-information-graphics-a-professional-sourcebook/oclc/804395129>
- Viaene, P., Ooms, K., Vansteenkiste, P., Lenoir, M. ve De Maeyer, P. (2014). *The Use of Eye Tracking in Search of Indoor Landmarks*. Ghent University, Department of Movement and Sport Sciences Watersportlaan 2, 9000 Ghent, Belgium, 55-56. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Use-of-Eye-Tracking-in-Search-of-Indoor-Viaene-Ooms/31f826652174fe7481914db491edef43ed9d9e5f>